

Temadokumentation – 04.04.02

Indholdsfortegnelse

Indledning	2
01. Userbrief	2
01.01. Forretningens mål	2
01.02. Kundens antagelser om målgruppen og deres handlinger	3
01.03. Liste over Fronters funktionaliteter	3
02. User Research	4
02.01 Testdesign	4
02.02 Testoptagelser	6
02.03 Efterbehandling	6
02.04 Undersøgelse af konkurrenter	8
03. Design Sprint	12
Link til prototype	12
04. Web Prototype	13
04.01 Gruppearbejdsdokumentation	13
04.02 Kodeeksempel	14
04.03 Link til prototype	16
04.04 Test	16
04.05 Ændringsforslag	17
05. Design Sprint – Native App	18
Link til prototype	18
Team Canvas	18
05.01 Map	18
05.02 Sketch	22
05.03 Decide	28
05.04 Brugertest	32
05.05 Pitch	35
Feedback på pitch	36
05.06 Udfordringer i vores proces	37

Indledning

[Userbrief](#) og [User Research](#) var de første underforløb i Grundlæggende UX, hvor vi blev introduceret for en case. Denne case var, at KEA ønsker Fronter forbedret som intrasystem for ansatte og studerende på KEA. Målet var, at vi skulle finde forbedringsløsninger for Fronter, og i denne opstartsfase skulle vi undersøge kunden (KEA) og målgruppen (de studerende), som jeg har dokumenteret i afsnit 01 og 02.

Herefter skulle vi arbejde med arbejdsmetoden [Design Sprint](#) i individuelle forløb, hvor vi ud fra vores indsamlede information fra forløb 01 og 02 skulle skitsere og udvikle en prototype på et løsningsforslag til en forbedring af Fronter. I denne uge var jeg syg og hjemme, så meget af min dokumentation mangler. Jeg udarbejdede dog en prototype på én ny funktion i Fronter ud fra mine resultater i brugertests.

I den efterfølgende uge blev vi inddelt i grupper, hvor vi skulle udarbejde et mobile first eller mobile only design af Fronter, både som prototype i Adobe XD og efterfølgende kodet med HTML, CSS og Javascript.

I det sidste underforløb, [Native App](#), skulle vi i grupper igen arbejde med arbejdsmetoden Design Sprint, hvor vi på én uge skulle idégenerere, skitsere og udarbejde prototype på en tænkt App, henvendt til KEA-studerende. Her fik jeg dermed heldigvis mere erfaring med Design Sprint som metode, da jeg som nævnt var syg under forløb 03, og mine gruppemedlemmer kunne derfor introducere mig til de forskellige metoder og termer indenfor Design Sprint.

01. Userbrief

01.01. Forretningens mål

Forretningen forstås som kunden, KEA. Ud fra videoen med Frederikke Bender, uddannelsesleder på KEA, har jeg forstået dette som forretningens mål:

- At undervisere og andre ansatte skal kunne kommunikere bedre ud direkte til et hold eller en gruppe
- Man kan ikke finde folks kontaktoplysninger på Fronter – Det skal optimeres
- Bedre kommunikation mellem studerende på Fronter – Meddelelsessystem er ikke-eksisterende
- At det overordnede rum på Fronter (forsiden) forbedres til general information til studerende, eksempelvis jobopslag eller arrangementer på Guldbergsgade.
- Kunne Fronter bruges til virksomhedssamarbejder - hvor virksomhederne kan tilgå materiale på Fronter?
- Fronter skal være en integreret del af KEA's hjemmeside.

01.02. Kundens antagelser om målgruppen og deres handlinger

Kunden antager, at de studerende vil bruge Fronter til:

- At foretage afleveringer
- Finde undervisningsmateriale
- Kommunikere internt (Ikke muligt)
- Dele materialer i studiegrupper (Ikke muligt)

01.03. Liste over Fronters funktionaliteter

- Søgefunktion
- Upload funktioner: Upload afleveringer, grupper eller enkeltvis.
- Information: Information om tekniske problemer og begivenheder fra lærer/overordnede
- Notifikations-funktion: Reminder om beskeder/information
- Beskeder: Beskeder fra lærer til det enkelte semester
- Kalender
- Nyheder
- Forside-links: De kvadratiske links som videresender til information om f.eks. IT/Service Desk.

- Semestermapper
- Ugemapper
- Lav en mappe
- Opret: Link, Forum, side, Fronterdokument
- Skema/ugeplan: Link
- Litteraturliste: Link
- Personlige værktøjer: ?
- Arkiv

02. User Research

Jeg har foretaget en brugertest for at undersøge studerende opfattelse af Fronters brugervenlighed. Min brugertest består af en tænkehøjttest, hvor testpersonen 'tænker højt' mens vedkommende udfører fem testopgaver. Jeg har lavet de fem testopgaver ud fra, hvad jeg vurderede til at være relevant og realistisk for en, som studerer på KEA. Jeg har kun rekrutteret én testperson, da de andre sprang fra.

Jeg begik den fejl at opfordre min testperson til også at tilkendegive deres holdning til Fronter under tænkehøjttesten, men er først efterfølgende blevet opmærksom på, at det er mere idéelt, at tale om efterfølgende. Jeg har formuleret fem opfølgende spørgsmål, som jeg stillede min testperson efter tænkehøjttesten, som kan ses i nedenstående afsnit.

Under hele brugertesten optog jeg skærmen og lyden fra skærmen, men undlod at filme, i stedet observerede jeg min testpersons ansigtsudtryk og gestik under brugertesten – til en anden gang ville jeg dog foretrække at filme.

02.01 Testdesign

Introduktion

Under introduktionen fortæller jeg testpersonen om, hvad brugertesten drejer sig om. Jeg fortæller, at jeg er ved at undersøge Fronters brugervenlighed, og hun derfor er logget ind som om hun var en studerende på KEA, for at udføre nogle tests for anvendelighed, der skal afspejle hendes

oplevelse. Jeg forklarer, at hun skal tænke højt mens hun udfører opgaverne, og herefter vil jeg stille nogle opfølgende spørgsmål, hvor vi kan tale om hendes oplevelse af Fronter.

Testopgaver

1: Find e-mail adresse på Peter Ulf - underviser på Multimediedesign

Denne testopgave stiller jeg, da Frederikke Bender fortæller, at hun ikke er tilfreds med mulighederne for kommunikation mellem brugere på Fronter. Her tester jeg altså en del af mulighederne for at finde kontaktoplysninger via Fronter på et eksempel på en underviser.

2: Find skema for denne uge

Denne testopgaver skal kortlægge, om det er til at finde skemaet, som lægger som link til excel-ark.

3: Find ugens lektier

Denne testopgaver sker i forlængelse af testopgave 2, da jeg vil teste om det er logisk for brugeren, at lektierne findes på en underside i skemaets excelark.

4: Find mappe med UX-forløb - undervisningsforløb 4 på 1. semester af multimediedesign

Denne opgave er for at teste den studerendes oplevelse af at navigere på sit eget forløb.

5: Find e-mail på IT/Service desk

Denne opgave stiller jeg for at teste den studerendes oplevelse af at finde mere generelle informationer på Fronter, som altså ikke er begrænset til den enkeltes studie, men noget som er tilgængeligt for alle brugere via Fronters forside.

Spørgsmål

1: Hvad er dine overordnede tanker om de fem opgaver du fik?

2: Hvad er dit overordnede indtryk af Fronter?

3: Hvad synes du kunne forbedres ved Fronter?

Beskrivelse af testdeltagere

Testperson 1

Testperson 1 er en kvinde på 25 år, som studerer en kandidat i fransk ved Københavns Universitet.

02.02 Testoptagelser

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=z6P14Jc7noo&feature=youtu.be>

02.03 Efterbehandling

Mining af data

Jeg har lavet fire kategorier, som jeg kategoriserer min data indenfor. Kategorien om **søgefeltet** har jeg lavet, da jeg bemærkede at mine testpersoner havde problemer med søgefeltet. **Individuelle elementer** udgør den del af Fronter, som er individuel for den studerende, altså deres informationer om eget studie. **Generelle elementer** handler om de dele af Fronter, som er tilgængelige for alle brugere, herunder informationer på forsiden og fællesbeskeder. **Overordnet holdning til Fronter** er den sidste kategori, hvor jeg placerer citater som overordnet kommenterer på testpersonernes holdning til Fronter, hvis det ikke falder ind under de tre øvrige kategorier.

Søgefelt

02:04 "Der kommer rigtig mange uoverskuelige links op, som jeg ikke kan bruge til noget"

02:15 "Jeg prøver lige at se, om jeg kan finde en måde at filtrere søgningen på, sådan så min søgning bliver mere konkret... Nej".

02:32 "Nu har jeg så fundet et andet søgefelt" (Det er det samme)

10:04 "Der er nemlig to søgefelter. Det første havde jeg ikke held med."

10:15 - 10:45 Hun forsøger at søge på IT og Service Desk, men den rigtige side kommer ikke frem.

13:43 "Søgefelterne kunne godt optimeres".

Individuelle elementer

04:08 "Jeg har fundet en kalender, men der er ikke oplyst nogle informationer"

05:15 "Nu har jeg fundet, igen, kalenderen" (tom")

05:27 "Nu trykker jeg ud på Fronters startside IGEN" - lægger emfase på igen, bliver irriteret over at det ikke er gennemskueligt

05:43 "Det er faktisk lidt svært. Jeg synes ikke det er særlig gennemsigtet, eller sådan gennemsikueligt, hvor skemaet ligger. Jeg føler det burde være på startsideen".

06:00 Jeg begynder at hjælpe hende, fordi det har taget så lang tid. Da hun herefter finder mappen "Semesterinformation" finder hun hurtigt skemaet.

Det finder ikke lektierne, og hun finder ikke ud af, at de ligger i excel-arket med skemaet.

Generelle elementer

11:05 - 12:41 Hun overser, at der er nogle klikbare felter på midten af siden (kvadraterne) - Hun kigger kun ude i siderne og oppe på de åbne tabs, og forsøger sig med søgefeltet.

Overordnet holdning til Fronter

13:05 "Det var relativt simple og nemme opgaver, men det var alligevel en udfordring. (...) Det burde have været lidt mere gennemsigtigt, lidt mere tydeligt hvor man kunne finde informationerne."

How Might We

Jeg har udarbejdet nogle "How Might We"-spørgsmål ud fra min testpersons problemer på Fronter. Det vil sige, at jeg har omdannet testpersonens frustrationer samt kundens ønsker (Indsigter) til konkrete spørgsmål (HMW) til forbedringspunkter af Fronter:

Indsigt: KEA vil gerne integrere samarbejdet med arbejdsmarkedet ind i Lectio, men ved ikke om det kan lade sig gøre.

HMW: Er det muligt at åbne op for, at en 'tredjepart' (virksomheden), uden login, kan få adgang til en del af Fronter?

Indsigt: Fronter fungerer ikke til godt til at kommunikere, hverken mellem hold eller én til én.

HMW: Hvordan kan vi forbedre mulighederne for kommunikation på Fronter?

Indsigt: "Jeg synes, Fronters opdeling af informationer og undersider er forvirrende."

HMW: Hvordan strukturerer vi Fronter på en mere brugervenlig måde?

Opsamling af analyse

Jeg kan ikke lave en endegyldig konklusion, da jeg kun fik fat i én testperson og undersøgelsen er mere blevet udført som en øvelse, men jeg vil alligevel lave en 'delkonklusion' ud fra min indsamlede data. Jeg kan konkludere, at testpersonen overordnet set fandt Fronter uoverskueligt. Hun forsøgte til næsten alle testopgaver at benytte sig af søgefeltet, men det fungerede ikke optimalt for hende, da der ikke kom de relevante resultater frem, og det var ikke muligt at filtrere på en relevant måde.

Hun brugte lang tid på at finde skemaet, og fandt aldrig litteraturlisten. Til det kan man dog sige, at hvis hun havde været studerende på KEA, så havde hun af erfaring vidst hvor det ligger, og så havde hun kunnet finde det. Dog viser det, at det ikke nødvendigvis er den mest smarte og logiske løsning, at have skemaet og litteraturlisten liggende i et separat excel-ark. Hun vender flere gange tilbage til en kalender, som hun tror er skemaet, men det er en ubrugt tilsyneladende ubrugt funktion på Fronter.

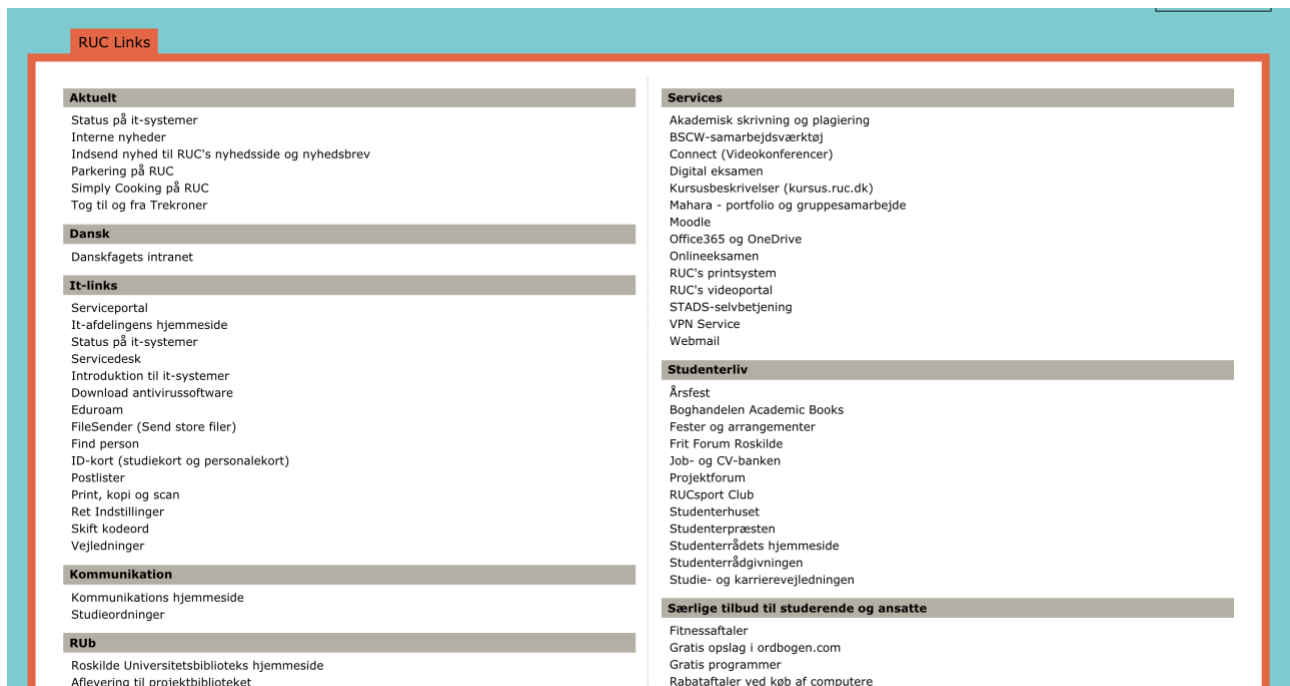
Når det kommer til Fronters startside kan man se, at testpersonen har en forventning om, at relevant materiale for hende burde være på Fronters startside. Hun har svært ved at skelne mellem hvilke informationer der er placeret hvor, og klikker derfor meget rundt i de forskellige faner, da hun ikke kan gennemskue, hvordan det er kategoriseret. Det kunne derfor være en løsningsmulighed at kunne personificere den enkeltes startside, så de kan placere de informationer, de finder relevante for dem selv.

Det lader til, at det er svært som udefrakommende at finde rundt på Fronter. Har man været bruger af Fronter i længere tid vænner man sig sandsynligvis til systemet og lærer, hvor tingene er placeret, men der er helt klart plads til forbedring når det kommer til placering af informationer, muligheder for tilpasning til personlige behov samt mulighederne for at søge informationer frem via søgefeltet.

02.04 Undersøgelse af konkurrenter

Jeg har valgt at kigge nærmere på de intranet-systemer, som de benytter på Roskilde Universitet. Jeg har valgt det, da jeg selv tidligere har været studerende på RUC, og derfor har grundlag for

sammenligning. RUC benytter, ligesom KEA, flere forskellige systemer til hhv. eksamensaflevering (digitaleksamen.dk), oversigt over fag og karakterer (STADS), intranet til undervisning (Moodle), mail. Der findes dog links til alle disse portaler og flere på en side ved navn Portalino:



Portalino

Her logger man ind på Portalino med sit login og når man så klikker videre på disse links er man logget ind og informationerne er derfor tilpasset til ens behov. KEA kunne tage inspiration fra dette til at lave en form for oversigtsportal som denne, hvis det ikke er muligt at samle alle eller mange tjenester på én side.

Det som RUC benytter, som minder mest om Fronter i forhold til funktioner, er Moodle. Her er der en oversigt over ens nuværende kurser, hvor undervisere lægger materialer og beskeder op. Moodle er altså forbeholdt de nuværende kurser. På den måde er Fronter måske på forkant, da det er en samling af nuværende kurser og mere generel funktion, hvor RUC kræver at man orienterer sig flere steder. Til gengæld er RUC's sider umiddelbart mere velstrukturerede.

RUC Roskilde Universitet Moodle Du er logget ind som Sofia Tolstrup Mogensen (Log ud)

Moodle RUC

Mine aktive kurser
Progressionskursus - Faglig Formidling // Bachelorstuderende i Kommunikation (6. semester)
Alle kurser ...

Navigation
Hjem
Betjeningspanel
Mine kurser

Mine arkiverede kurser
Vis alle mine arkiverede kurser
Alle kurser ...

Site news
Change Moodle user interface into English or other language
ved Michael Pedersen - Monday, 3. September 2018, 08:52
All users can change the language in the Moodle user interface. You can choose from the following languages: Dansk (Danish), Deutsch, English, Francais, Norsk - bokmål, Svenska.
Use this link: <https://moodle.ruc.dk/user/language.php>
Vejledning til Moodle eller RUCs videoplatform?
ved Michael Pedersen - Monday, 26. March 2018, 15:38
Ny åben Moodleside henvedt til ansatte - se: <https://moodle.ruc.dk/course/view.php?id=10545>
Meld dig ind og få adgang til vejledningerne.
Søg efter kurser: Start

Kvalitet i din undervisning
Din mening er vigtig for din uddannelses kvalitet! Når du besvarer en evaluering eller bruger dit studienavn, er du med til at sikre kvaliteten i din uddannelse.
Læs om din rolle på Kvalitetsportalen: www.ruc.dk/uddannelses kvalitet
Om ophavsret - beskyttede trykte og elektroniske materialer i Moodle.
For trykte medier, undtagen aviser og dagblade, gælder, at du må indscanne og uploade 20% af en publikation pr. semester, dog højst 50 sider.
For elektroniske medier gælder, at du må linke til (lovlige) websider, e-bøger og e-artikler, samt embedde videoer, men ikke uploade materialet til Moodle.
For illustrationer på nettet og i trykte medier gælder, at du må uploade dem til Moodle med kildeangivelse.

Hjem ▶ F2018 ▶ Den Humanistiske Bacheloruddannelse ▶ Progressionskursus - Faglig Formidling // Bachelor...

Mine aktive kurser
Progressionskursus - Faglig Formidling // Bachelorstuderende i Kommunikation (6. semester)
Alle kurser ...

Deltagere
Deltagere

Navigation
Hjem
Betjeningspanel
Aktuelt kursus
Progressionskursus - Faglig Formidling // Bachelor...
Deltagere
Kaltura Media Gallery
Mine kurser

Mine arkiverede kurser
Vis alle mine arkiverede kurser
Alle kurser ...

Hovedsektion
News forum
Standard forum
Kursusprogram og litteratur
Kursusprogram og litteratur
1) Program for uge 9-16.
2) Litteraturliste og litteratur til anskaffelse.
3) Tekster fra et tidligere kompendium i Faglig formidling.
4) Et selektivt selvportræt af underviseren (YS).
Glæder mig til at se jer fredag 2. marts kl. 8.15 i Hus 46.2.42 (teorirummet).
Hilsen
Yngve
yhsj@ruc.dk / mobil 20 74 48 09.
Program
Litteratur
Supplerende tekster
Fra tidligere kompendium til Faglig formidling.
Petitstof om underviseren (YS)
Det er mælk
Brev om EU-tilskud til skolemælk
Formidlingsøvelser 1. kursusgang
Omskrivningsøvelser til 2. kursusgang (9/3)
PP-slides Faglig formidling 020318
2. kursusgang

Kvalitet i din undervisning
Din mening er vigtig for din uddannelses kvalitet! Når du besvarer en evaluering eller bruger dit studienavn, er du med til at sikre kvaliteten i din uddannelse.
Læs om din rolle på Kvalitetsportalen: www.ruc.dk/uddannelses kvalitet
Søg i fora
Start
Avanceret søgning
Private filer
Ingen tilgængelige filer
Administrer private filer...
Seneste aktiviteter
Aktivitet siden Friday, 30. November 2018, 15:48
Komplet rapport af seneste aktiviteter...
Intet nyt siden dit sidste besøg.
Kalender
December 2018
Søn Man Tirns Ons Tors Fre Lør

Moodle

En anden tjeneste, som KEA kan hente inspiration fra, er et system ved navn Blackboard, som bruges på nogle uddannelsesinstitutioner i Norge. Her ser det ud til, at man kan personificere hvilke informationsbokse, man vil have vist. Det ser altså mere personligt ud og kan tilpasses til den

enkeltes behov, ligesom Frederikke Bender godt kunne tænke sig for KEA. Eksempler på Blackboard kan ses nedenstående.

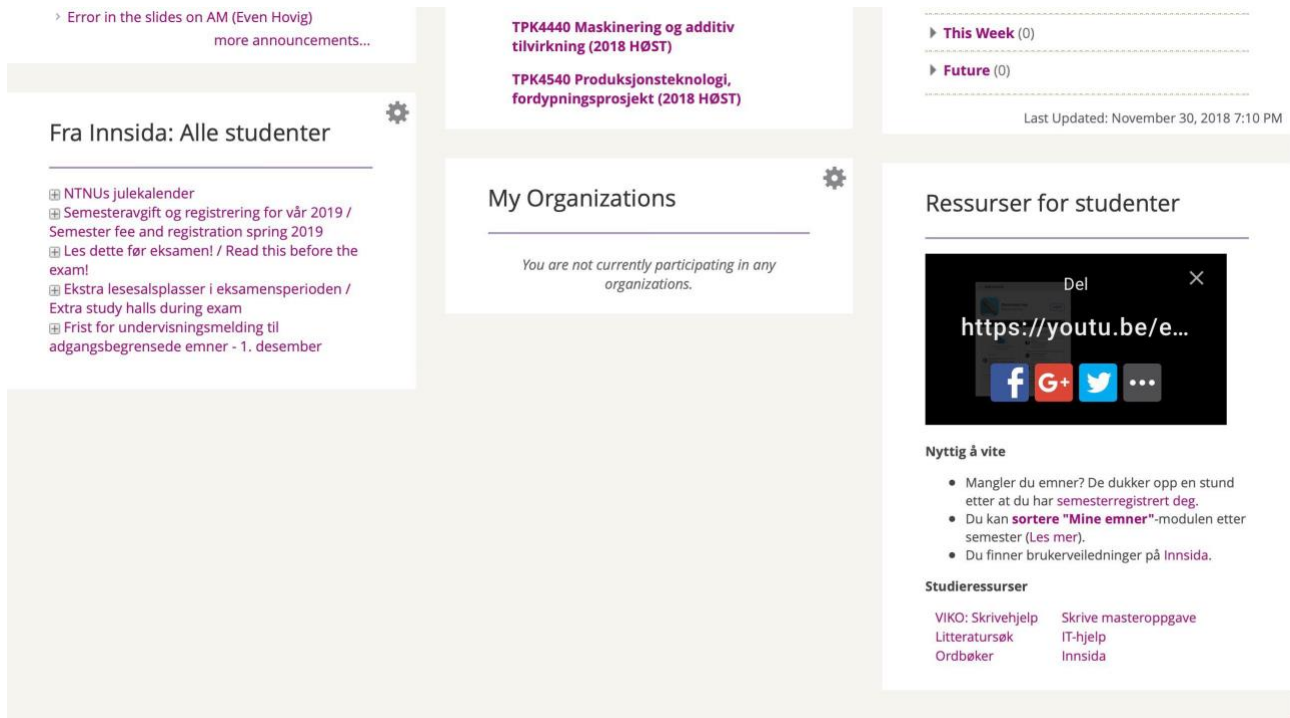
The image displays two screenshots of the Blackboard Learning Management System (LMS) interface, illustrating the course front page and a user's personal dashboard.

Top Screenshot: Course front page

- Left Sidebar:** Contains navigation links for the course "TPK4440 Maskinering og additiv tilvirkning (2018 HØST)". Links include "Course front page", "Course content" (with sub-links for Course information, Assignments, Sources and syllabus, Lectures, and Previous exams), "Discussion Board, Questions before the exam", and "My Groups" (with a link for "4, Thursday 18. oct., 1215-1330").
- Main Content Area:**
 - My Announcements:** Displays an announcement titled "TPK4440 Maskinering og additiv tilvirkning (2018 HØST)" with a sub-link "Error in the slides on AM (Even Hovig)" and a "more announcements..." link.
 - What's New:** Shows a list of updates, including "Announcements (4)" and "Gradebook (1)". It includes links for "Edit Notification Settings" and "Actions". The last update is dated "November 30, 2018 7:13 PM".
 - Snarveier / Quick-links:** Provides quick access to "My grades", "Email", "Announce", "Calendar", "Instructors", "Groups", and "Support".
 - To Do:** Displays "What's Past Due" (All Items (0)) and "What's Due".

Bottom Screenshot: User's Personal Dashboard

- Top Navigation Bar:** Includes "Quick Links", the NTNU logo, and the user's name "Camilla Kjelstad".
- Main Content Area:**
 - My Announcements:** Shows announcements related to file uploads and exams, including "THE EXAM will start at December 19. 03.00 pm" and "Error in the slides on AM (Even Hovig)".
 - My Courses:** Lists courses for "Høst 2017" and "Høst 2018". Under "Høst 2018", it shows "Courses where you are: Student" with "SØK1151 Makroøkonomi for ledere (2018 HØST)" and "TPK4440 Maskinering og additiv tilvirkning (2018 HØST)".
 - To Do:** Displays "What's Past Due" (All Items (0)), "What's Due" (Today (0), This Week (0), Future (0)), and a "Last Updated" timestamp of "November 30, 2018 7:10 PM".
 - Fra Innsida: Alle studenter:** Provides links to "NTNUs julekalender", "Semesteravgift og registrering for vår 2019 / Semester fee and registration spring 2019", and "Les dette før eksamen! / Read this before the exam!".
 - My Organizations:** States "You are not currently participating in any organizations".
 - Ressurser for studenter:** Includes a search bar and a "Del" button.



Blackboard

03. Design Sprint

Som det fremgår af indledningen var jeg syg i ugen under dette forløb, og har derfor ikke meget dokumentation fra den uge, da jeg ikke var med til eksempelvis at udarbejde map, sketches osv. i skolen. Jeg udarbejdede dog en prototype i Adobe XD, hvor jeg fandt på én ny funktion til fronter ud fra mine resultater samt vores fælles arbejde i klassen med Sprint Questions og How Might We's i User Research-forløbet. Jeg fandt ud af, at flere studerende, herunder min testperson, var forvirret over indholdet på forsiden. Derfor fandt jeg på en løsning, hvor man kan personliggøre sin Fronter-forside. Man kan selv vælge, hvilke "widgets" der skal være på forsiden, eksempelvis Afleveringer, Skema eller Opslagstavle. Her kan man ydermere gå ind under eksempelvis Skema og indstille, om det skal være et månedligt, ugentligt eller dagligt skema, som vises på ens forside. På den måde kan den studerende selv vælge, hvad de finder relevant at se på deres Fronter-forside.

Link til prototype: <https://xd.adobe.com/view/2037c02a-793b-47cb-6b69-f44913769057-5606/?fullscreen>

04. Web Prototype

04.01 Gruppearbejdsdokumentation

Team Canvas

Team Canvas

Most important things to talk about in the team to make sure your work as a group is productive, happy and stress-free

Version 0.8 | theteamcanvas.com | hello@theteamcanvas.com

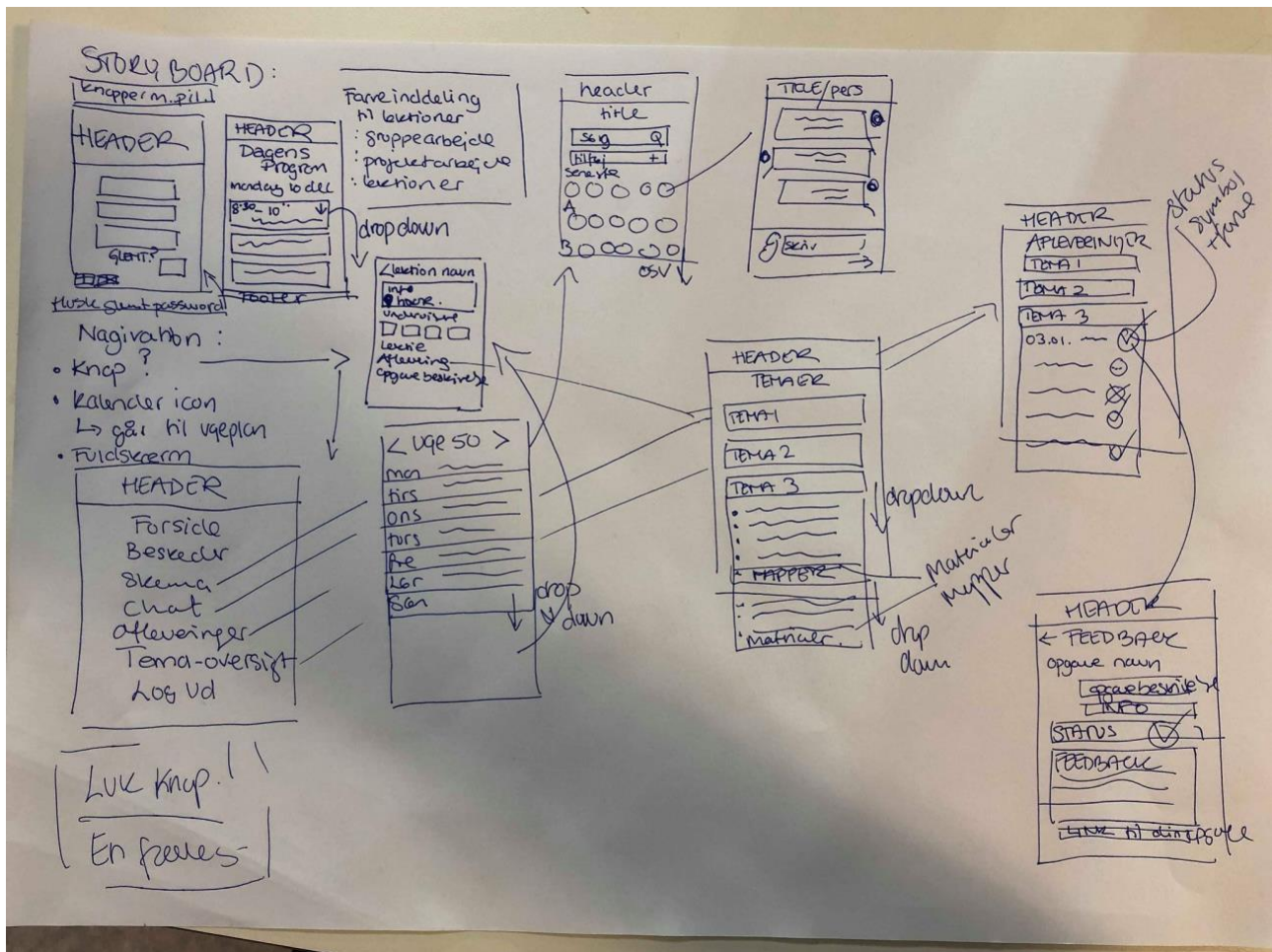
underskrifter:
Irene Sørdal
Sofia Tolstrup
Stella Tolstrup

Team name: det seje hold!!!! Date: 10/12-2018

PEOPLE & ROLES What are our members and the roles we have in the team? Irenes kode, visuelt design Asbjørns kode Sofia: kode, visuelt design Maria: struktur, organisere, kode Stella: js, kode, visuelt	COMMON GOALS What are we as a group really want to achieve? What is our big goal that is feasible, measurable and time bounded? • færdigt produkt, som opfylder minimumskrav • min. 3 uer flows	VALUES What do we stand for? What are getting ourselves? What are our most important values that we hope to live by? • Kommunikation • hjælp • årlig • informere	RULES & ACTIVITIES What are the rules we want to follow? What things are we going to do? How do we communicate and work together? How do we manage the project? How do we handle conflict and stress? • Trello • Facebook • Daily scrum • Google Drev • Github
PERSONAL GOALS What are our individual personal goals? Are there personal agendas that we need to work up? Maria: • barn • visuelt design Asbjørn: • visuelt design	PURPOSE Why are we doing what we are doing in the first place? Udvikling af viden og samarbejde	NEEDS & EXPECTATIONS What needs are there? What are the needs of the customer? What are our personal needs? How do we need to be at our best? - Arbejder sammen i starten - Uddelgering - Evt. "undervise" hinanden	
STRENGTHS & ASSETS What are the skills we have in the team that will help us achieve our goals? What are the strengths and skills that we have? What are we good at, individually and as a team? • forståelse • gode til at arbejde individuelt og samle til sidst	WEAKNESSES & RISKS What are the weaknesses we have, individually and as a team? What are the weaknesses and risks that we have? What are some challenges we are facing or that we are likely to face? • Sygdom/fraværende: - informere og evt. viderebringe opg. • Afstemning ved uenighed	SWAGHERS • Maria = utålmodig • Sofia = søvtrivne • Irene = afokuseret • Asbjørn = afokuseret • Stella = utålmodig	

Team Canvas is a trademark of theteamcanvas.com. Created by Andrew Dunning, David Thompson & theteamcanvas.com. Canvas is licensed by theteamcanvas.com to theteamcanvas.com.

Story Board



Trello Board

<https://trello.com/b/Ohu7OTU5/team-det-seje-hold>

04.02 Kodeeksempel

Vi opdelte kodningen af undersiderne, hvor jeg stod for at kode 'Materialer'. Her lavede jeg en såkaldt harmoni-menu, hvor man først vælger forløb – herunder underforløb – og sidst hvilken type materiale, man gerne vil se.

```
<button class="accordion accordion1">Tema 00 - Introuge</button>
<div class="panel2">

  <button class="accordion accordion3"> Videoeer</button>
  <div class="panel3">
    <ul>
      <li> Videotutorial om Illustrator</li>
      <li>Videotutorial på Lynda</li>
      <li>Videotutorial om Photoshop</li>
      <li>Playliste om Illustrator
    </ul>
  </div>

  <button class="accordion accordion3">Slideshows</button>
  <div class="panel3">
    <ul>
      <li> Slideshow om yada</li>
      <li>Slideshow om yadayada</li>
      <li>Slide om yada</li>
      <li>Slide om bla</li>
    </ul>
  </div>

  <button class="accordion accordion3">Afleveringseksempler</button>
  <div class="panel3">
    <ul>
      <li> Her er et afleveringseksempel</li>
    </ul>
  </div>

  <button class="accordion accordion3">Øvelser</button>
  <div class="panel3">
    <ul>
      <li> Øvelse om noget</li>
      <li>Øvelse om noget andet</li>
      <li>Øv jer i det her</li>
    </ul>
  </div>

  <button class="accordion accordion3">Links</button>
  <div class="panel3">
```

Ovenstående ses koden i HTML. Harmonika-menuen består af buttons, som har to klasser: accordion som definerer alle de tre menupunkter samt accordion1, -2 og -3, så jeg har kunnet tilpasse menupunkterne enkeltvis i CSS. Harmonika-menuen ligger i "lag", hvor accordion1 er yderst (Forløb), accordion 2 (underforløb) er inde i accordion 1 og sidst er accordion3, som er materialetypen under hvert underforløb. Panel-class er selve indholdet, når man åbner

```
1008 /*Åbne & Lukke-ikoner*/
1009
1010
1011 .accordion:after {
1012   content: '\02795';
1013   /* Unicode character for "plus" sign (+) */
1014   font-size: 5px;
1015   float: right;
1016   margin-left: 5px;
1017 }
1018
1019 .accordion.active:after {
1020   content: '\2796';
1021   /* Unicode character for "minus" sign (-) */
1022 }
1023
1024 .accordion2:after {
1025   content: '\02795';
1026   /* Unicode character for "plus" sign (+) */
1027   font-size: 5px;
1028   color: #777;
1029   float: right;
1030   padding-right: 20px;
1031   padding-top: 5px;
1032 }
1033
1034 .accordion2.active:after {
1035   content: '\2796';
1036   color: #ffffff;
1037   /* Unicode character for "minus" sign (-) */
1038 }
1039
1040 .accordion3:after {
1041   content: '\02795';
1042   /* Unicode character for "plus" sign (+) */
1043   font-size: 5px;
1044   color: #777;
1045   float: right;
1046   padding-right: 20px;
1047   padding-top: 5px;
1048 }
1049
```

harmonikamenuen, og består af links og ikoner, som er indlagt som svg-filer.

Til højre ses et udsnit af CSS til Materialer-afsnittet, hvor jeg har defineret at menuen og undermenuerne har et plus-tegn, som skifter til et minus-tegn når de er aktive, så man kan se om de er åbne eller lukkede. Hjælp til harmonikamenuen fandt jeg på W3-Schools på dette [link](#).

04.03 Link til prototype

http://sofiatolstrup.dk/kea/04-ux/04_03_01_web_prototype/forside.html

NB: Skal vises som iPhone 6/7/8

04.04 Test

Introduktion:

- Byde velkommen
- Introducere dig selv
- Introducer Fronter som værende et intranet til studerende hvor man kan finde materiale og aflevere mv.
- Introducer projektet og hvad det skal bruges til
- Fortæl der bliver filmet og optaget lyd undervejs
- Forsikre testpersonen om at du ikke har lavet hjemmesiden og dermed ikke tager det tungt at der kommer negativ feedback
- Forsikre testpersonen om at det ikke er testpersonen der skal testes men at det er hjemmesiden
- Det er helt okay at lave fejl
- Sig endelig til hvis testen skal stoppes, eller der er spørgsmål testpersonen ikke ønsker at besvarer.

Spørgsmål til testpersonen:

1. Du vil gerne logge ind på Fronter, men har glemt dit login. Find ud af hvordan du kan få fat på dine login-oplysninger.
2. Du sidder i bussen på vej til skole og vil opdateres på dagens program. Log derfor ind på Fronter. Lav et fiktivt login.
3. Se information for det sidste modul fredag den 14.

4. Se dine kommentarer for afleveringen '*01.01.01 Moodboard*'.
5. Du vil lave dine lektier til i morgen. Find lektien '*Video om style tile*' under '*01.01 content*'.
6. Læs den seneste besked fra Pernille Jensen.
7. Log ud af Fronter.

Beskrivelse af testdeltager

23-årig mand, studerer til daglig kommunikation på Roskilde Universitet. Har ikke brugt Fronter før.

Link til test:

<https://drive.google.com/file/d/19uBfuE8U7AGkvjB651UYXcGbD0oK9SJz/view?usp=sharing>

Evaluerings af test

Testpersonen havde problemer under task 3 - han sagde ,at han manglede noget indikation på, at der bliver vist mere information, når man klikker på hvert enkelt modul. Kunne for eksempel være en pil.

Under task 6 var testpersonen i tvivl om hvor lektierne skulle findes, da han gik ud fra de lå under skema sektionen. Han troede at lektier lå under materialer-sektionen, og der er testleder kommet til at give testpersonen ret, på trods af at lektier ikke ligger under materialer. Derudover var der en fejl i spørgsmål 6, da lektien '*Video om style tile*' ikke lå under beskrevne sektion, det var testleders fejl.

04.05 Ændringsforslag

Det skal gøres mere klart på skemaet, at modulerne er klikbare og indeholder mere information om bl.a. lektier. Der er også sket en fejl under testen, da lektierne ligger under skemaet, men testansvarlig har ved en fejl troet, at de lå under materialer. Det skal derfor også gøres mere klart, hvad materialer-sektionen indeholder. Layoutet skal også finpudses, da det ikke er helt strømlinet i forhold til, at vi var seks personer der kodede hver for sig. Havde vi haft længere tid, havde vi gjort alle siderne mere ensartede.

05. Design Sprint – Native App

Link til prototype: <https://xd.adobe.com/view/a0953c4c-5141-49c9-4a59-a8b1bf8ad5f4-d6a4/?fullscreen>

Mandag

Team Canvas

Team Canvas
Most important things to talk about in the team to make sure your work as a group is productive, happy and stress-free

Version 0.8 | theteamcanvas.com | hello@theteamcanvas.com

Team name: **BAD BITCH** Date: **17/12-18**

PEOPLE & ROLES What are our names and the roles we have in the team? Christine Dina Signe Sofia What are we called as a team? Bad Bitch	COMMON GOALS What do you as a group really want to achieve? What is our key goal that is feasible, measurable and time-bounded? Være effektive, så vi ikke skal stresser til sidst. Opnå gode skæmming i gruppen. Lave et spændende design, vi er fornyede med design. PERSONAL GOALS What are our personal goals? Sofia vil gerne at vi samarbejder et gennemgået design og bruger tid på at det bliver vores vision for designet. Dina vil gerne gøre det uden at få stress. Overblik hele vejen igennem. Christine vil gerne have at vi bruger tid på at reflektere lidt mere over vores valg af design. Signe vil gerne have at vi bruger tid på at finde en ide vi rent faktisk mener kan lide. Vi vil gerne at vi kan lide at samarbejde.	VALUES What do we stand for? What are guiding principles? What are our common values that we want to be at the core of our team? Kommunikation Åbenhed at alle alle blive hørt bedt om tænke ud af boksen PURPOSE Why are we doing what we are doing in the first place? Vi vil gerne blive gode multimedia designere	RULES & ACTIVITIES What are the rules we want to introduce after doing this session? How do we communicate and keep everyone up to date? How do we make decisions? How do we execute and evaluate what we do? Signe skal arbejde søndag. Dina har besøg af sin K Christine skal til møde tirsdag. Vi mødes hver dag, også onsdag. Vi sidder så vidt som muligt andre steder end på skolen. Sofia skal til fælles tirsdag aften og arbejde torsdag aften kl. 18
STRENGTHS & ASSETS What are the skills we have in the team that will help us achieve our goals? What are interpersonal skills that we have? What are we good at, individually and as a team? Vi kan godt lide hinanden og vi kan godt arbejde sammen. Vi har god kommunikation fordi vi er venner. Vi har rimeligt meget samme stil, og er interesseret i design.	WEAKNESSES & RISKS What are the weaknesses we have, individually and as a team? What are some obstacles we see ahead of us that we are likely to face? at være lidt for hurtige, når vi nu har arbejdet en del under stress. Nu har vi tid, så vi skal prøve at gøre lidt mere. Vi er måske lidt demotiveret fordi det næsten er julen. Dina er potentielt demotiveret på tidligere gruppearbejde. Signe er demotiveret af timen og det 'overdramatisering'.		

05.01 Map

Idégenerering:

Vi startede med at kigge på det spørgeskema som vores brugerflade havde udfyldt omkring deres oplevelse af KEA. Det blev brugt som inspiration til vores valg af emne. Mange af de studerende savnede information om mange forskellige dele af KEA. Derfor endte vi med at vælge det overordnede emne "Events på KEA".

Her blev vi enige om at der manglede information om aktiviteter ud over den obligatoriske undervisning på KEA.

Idéforslag:

- kantinen (rabatordning)
- informaitonsapp - studieordning
- mentor
- lektie- afleverings app (to-do liste)
- undervisningsvideoapp
- kea-opslagstavle (events)
- buddy-app
- arranger events-app (med oversigt over alle avents)
- klub-app
- note-delings-app
- gruppedannelses-app
- networking. projektsamarbejde

Long term goal

Vi skrev hver et "long term goal" og stemte på den, vi bedst kunne lide.

1. Om 2 år har de fleste studerende et godt overblik over hvilke arrangementer, der foregår på KEA.
2. Om 2 år kan studerende let være med til at arrangere events via vores app.
3. Om 2 år bliver vores app brugt af minimum 60% af KEA-studerende og øger engagementet for arrangementer uden for undervisningen.
4. Om 2 år bruger 75% af de studerende vores app til at finde overblik hvad der foregår på KEA.

Med 3 stemmer valgte vi at gå med dette long term goal:

Om 2 år bliver vores app brugt af minimum 60% af KEA-studerende og øger engagementet for arrangementer uden for undervisningen.

Sprint questions

- Kan vi skabe en kultur hvor studerende arrangerer events via vores app?
- Kan vi formå at få appen til at virke relevant, så folk har lyst til at downloade den?
- Kan vi forene vores forskellige tilgange til design, sådan at vi kan få et sammenhængende produkt?

Ekspertoplæg med HMW-noter

Vi fik et ekspertoplæg om apps funktioner og muligheder i forhold til en mobilsite. Ud fra oplægget og vores egen viden og erfaring har vi lavet en liste over ting, vi ved og ikke ved om relevante emne for den app, vi skal i gang med at lave. Ud fra punkterne lavede vi HMW spørgsmål, hvor vi har udvalgt de 3 vi synes er mest relevante at have in mente, når vi designer vores app. De tre udvalgte spørgsmål er markeret med gul.

Vi ved...

At det er svært at holde styr på informationer om events på KEA.

-Hvordan kan vi mon samle informationerne på en overskuelig måde

At nogen (ud fra spørgeskemaet) savner et overblik over events på KEA.

-Hvordan kan vi mon dække disses behov

At der afholdes events med moonbar, biblioteket, makerlab, techlounge KEAtalks og events for de internationale studerende.

-Hvordan kan vi mon synliggøre de forskellige arrangementer for alle de studerende.

At der er flere muligheder ved at lave apps frem for webløsninger.

-Hvordan kan vi mon udnytte de muligheder som findes i appen

At det skal være simple løsninger til apps hvor der ikke er for mange funktioner

-Hvordan kan vi mon simplificere vores design, så det er brugervenligt og let.

Der er visse ting man bruger apps til frem for webløsninger

-Hvordan kan vi mon implementere funktioner, der er afhængige af at man har en app.

Vi ved at man bruger tommelfingrene og begge hænder til at navigere i touch.

-Hvordan kan vi mon placere knapper så det er hensigtsmæssigt for et touch design.

En del om hvordan demografien for vores brugere er fordelt (set på KEA.dk)

-Hvordan kan vi mon målrette vores app, så den er tilpasset de studerendes demografi.

Vi ved ikke...

Hvor mange studerende der ville være interesserede i et event-app til KEA.

-Hvordan kan vi mon gøre appen interessant nok til at tiltrække folk, der ikke umiddelbart er interesserede.

Om der bliver afholdt events flere steder end hvad vi selv har overblik over.

-Hvordan kan vi mon skabe overblik over alle de events der er på KEA.

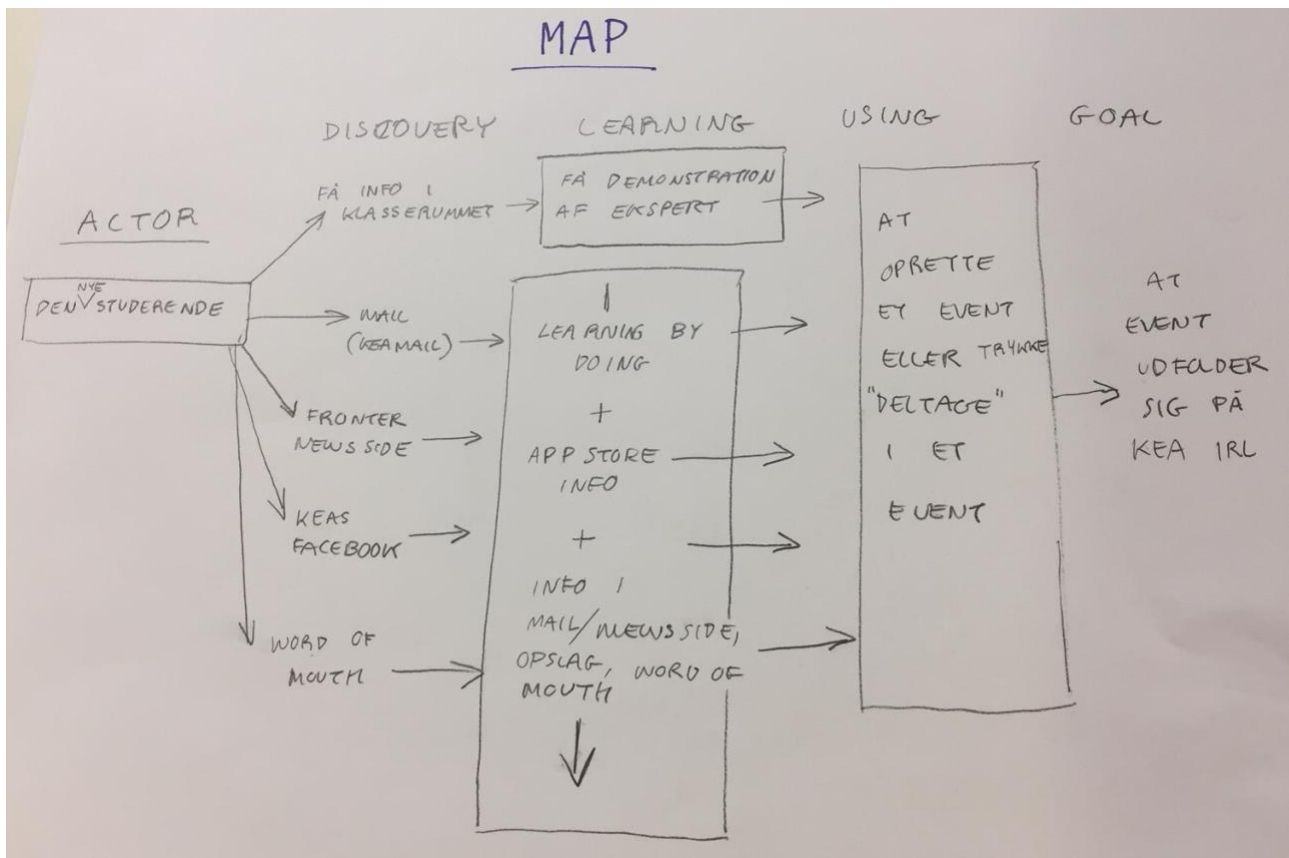
Hvor meget engagement der er for at deltage i flere aktiviteter på KEA for de studerende.

-Hvordan kan vi mon engagere de studerende i aktiviteterne via appen.

Hvor meget engagement der er for selv at arrangere aktiviteter på KEA.

-Hvordan kan vi mon gøre det attraktivt at være medarrangører af events på KEA.

Map:



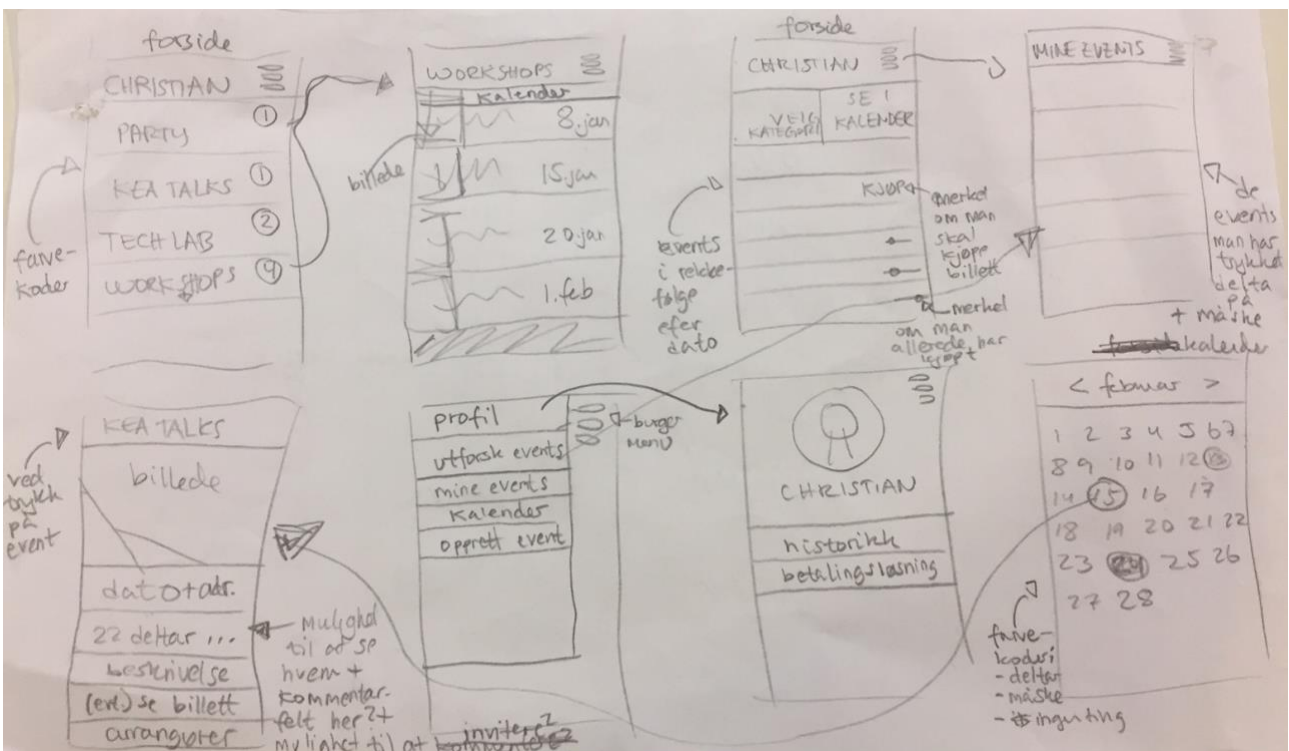
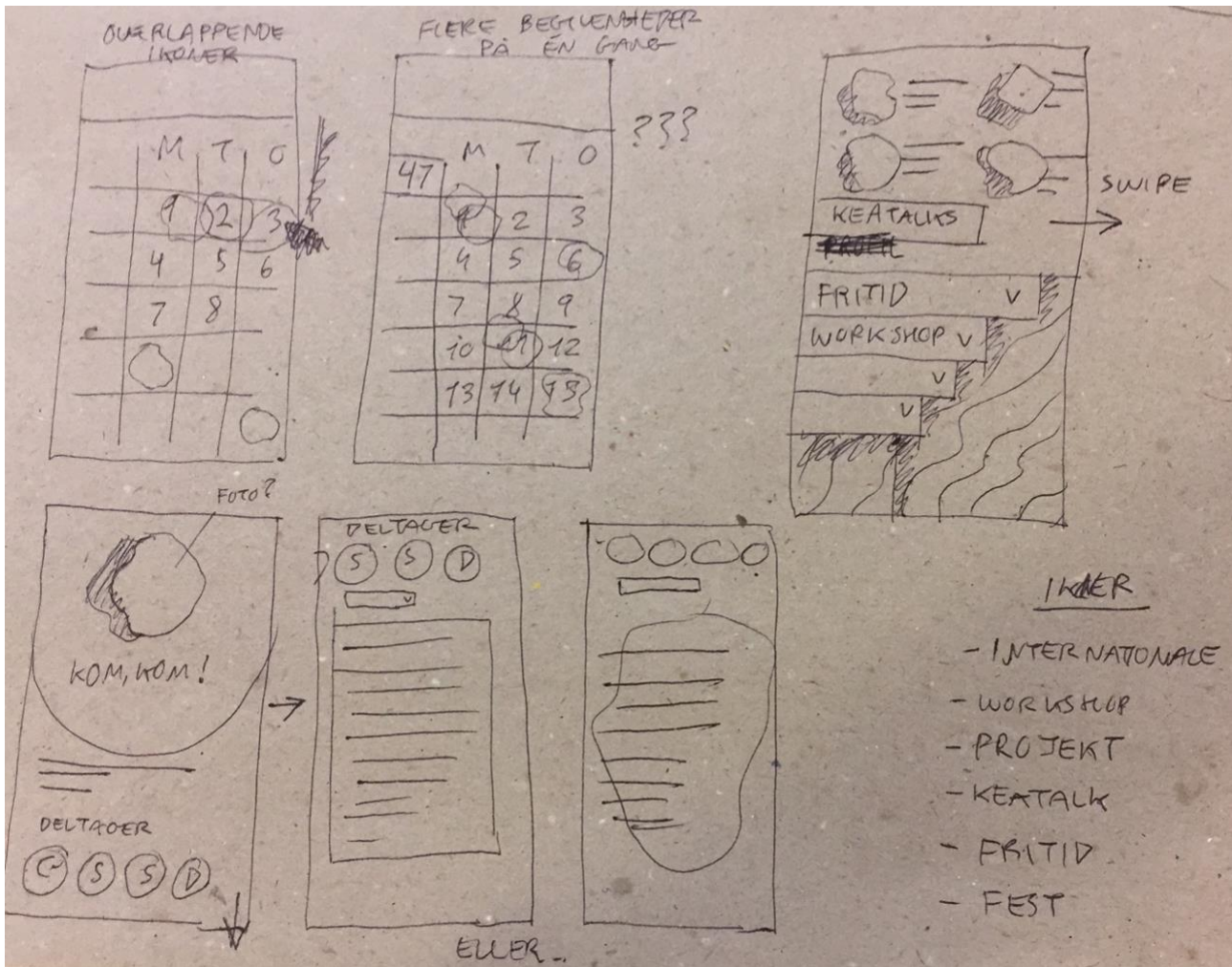
Tirsdag

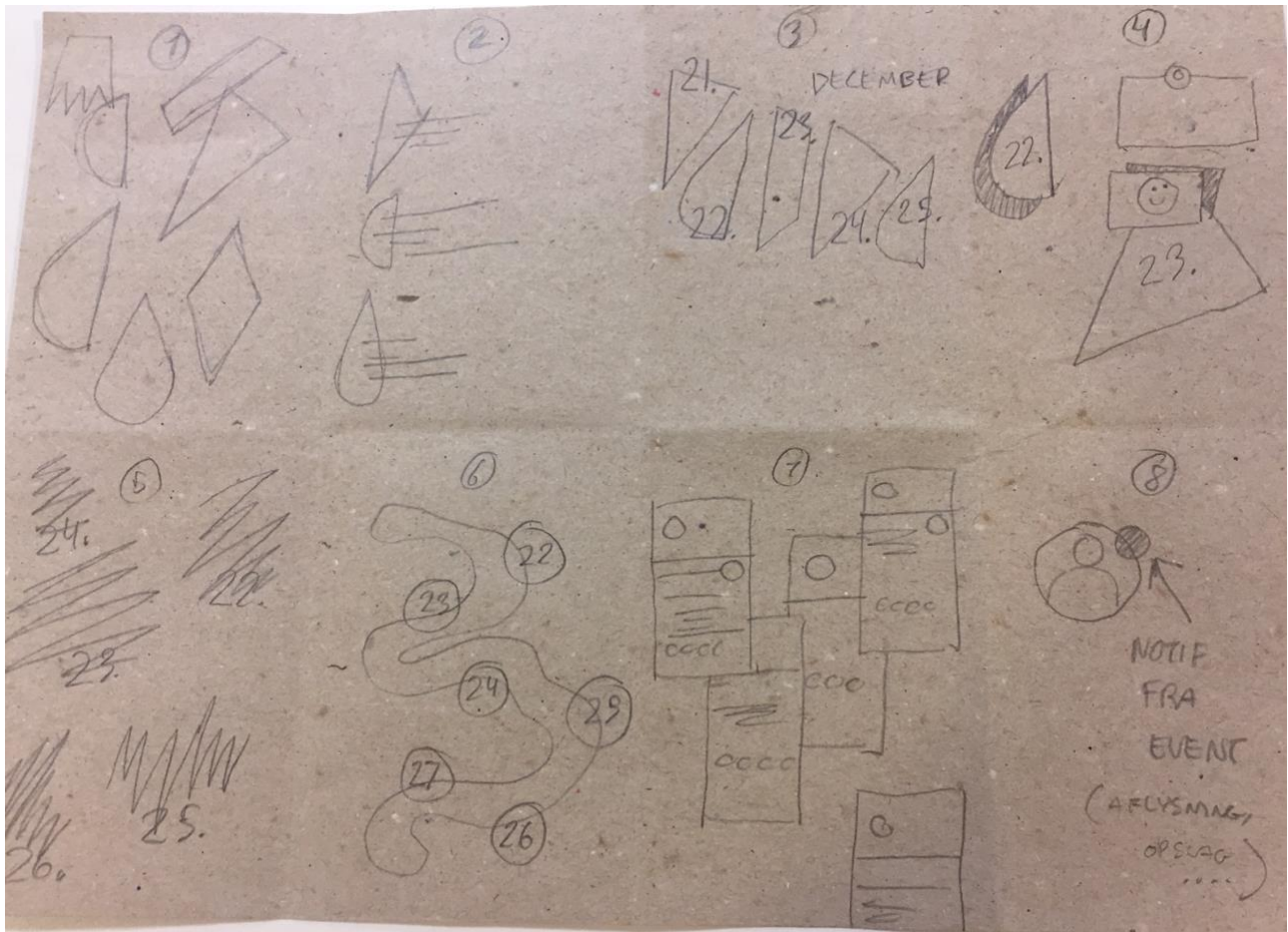
05.02 Sketch

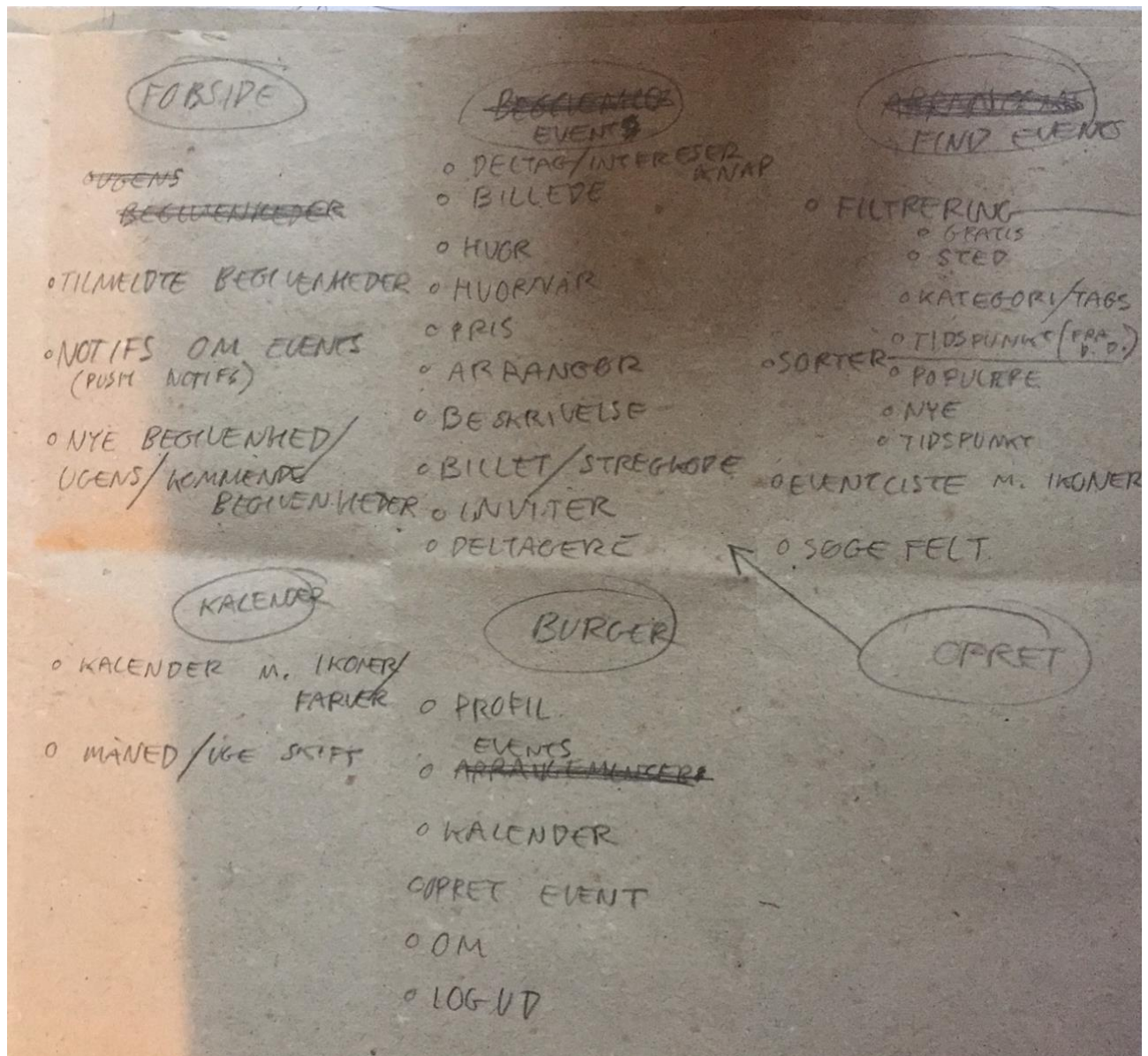
Lightning Demos: Til tirsdag havde vi alle fundet inspiration på nettet til design af apps, både i forhold til funktioner og det visuelle, som vi viste til hinanden og talte om de forskellige muligheder.

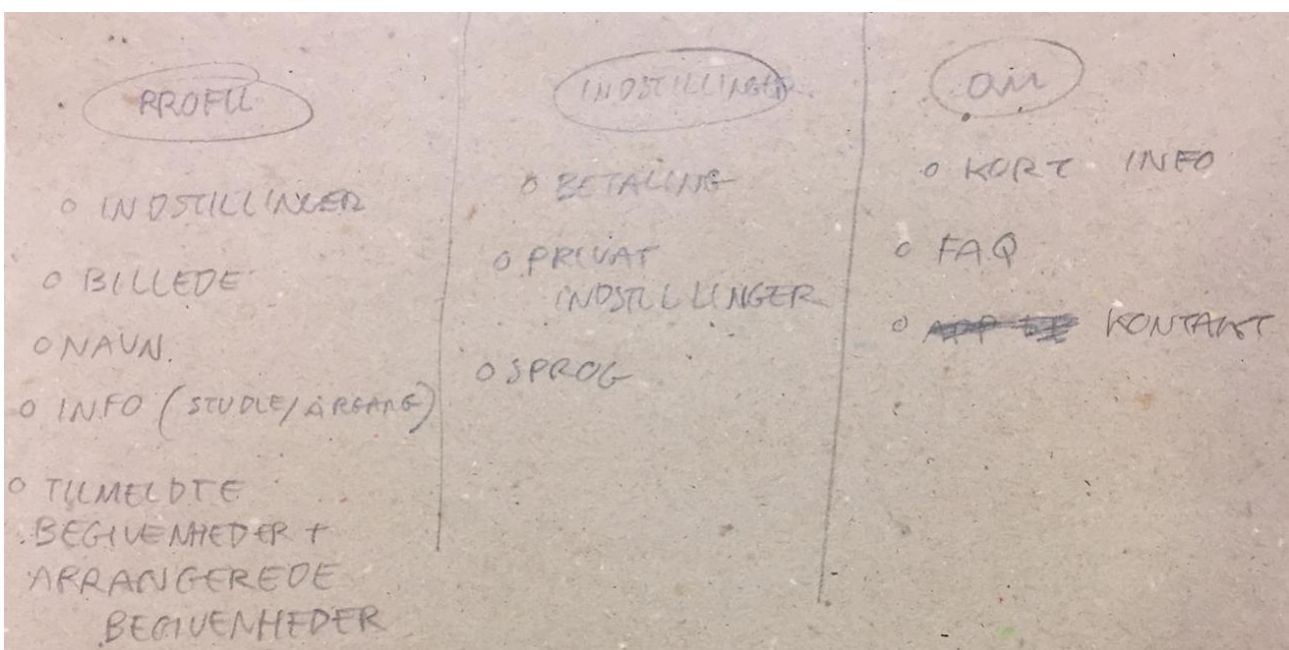
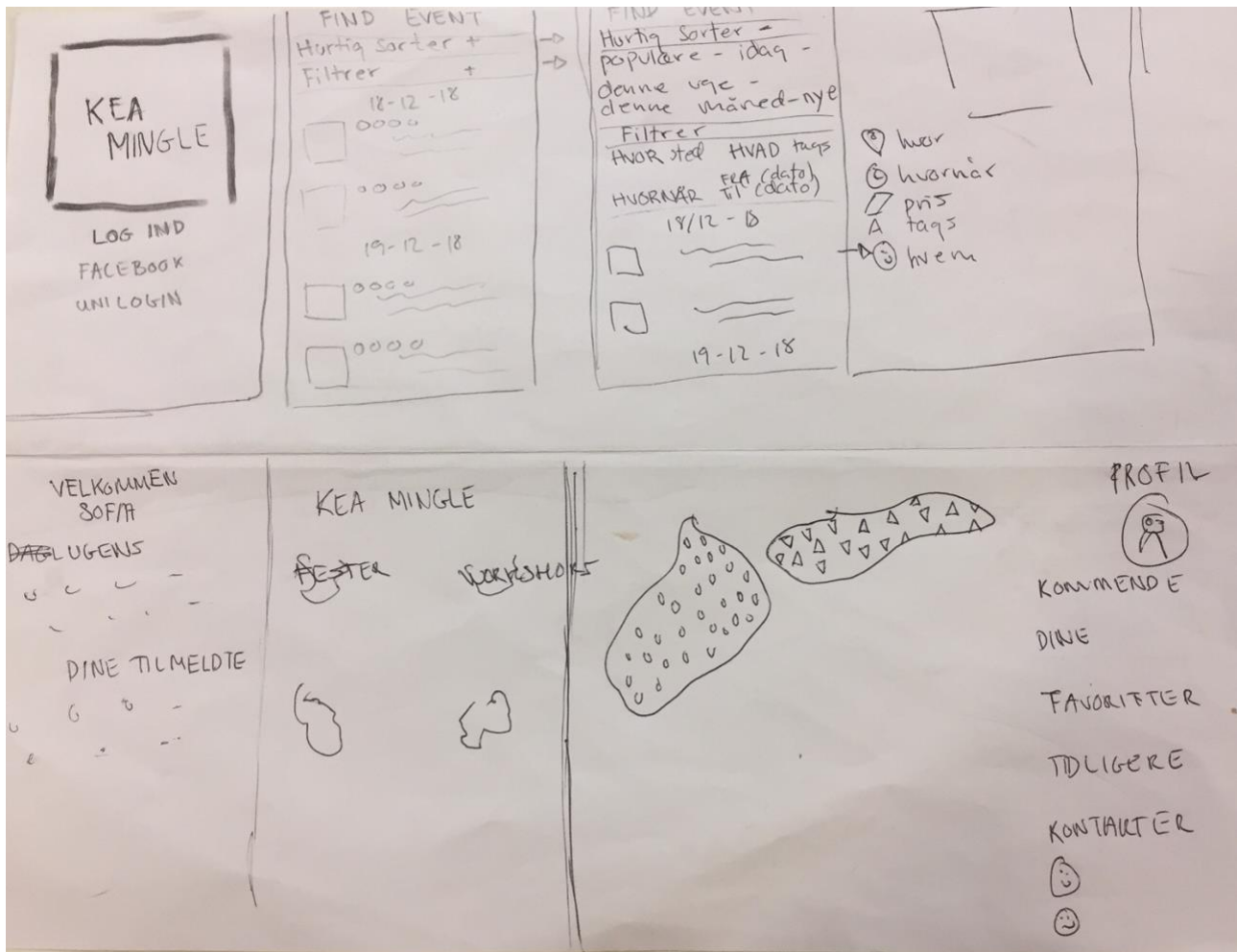
The Four-Step Sketch: Efter at have talt om lightning demos begyndte vi hver især at skitsere vores idéer. Da vi havde gjort det og talt om vores skitser lavede vi "crazy 8's", hvor vi hver tegnede otte skitser á et minut. Herefter 'rentegnede' vi vores endelige skitser (solutions sketches), som vi næste dag viste til art museum (se onsdag).







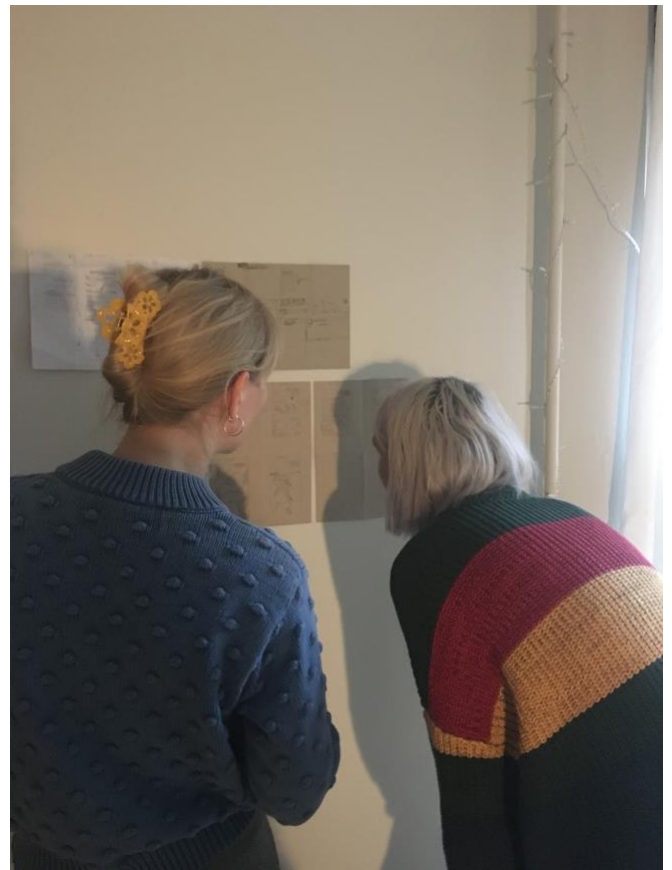




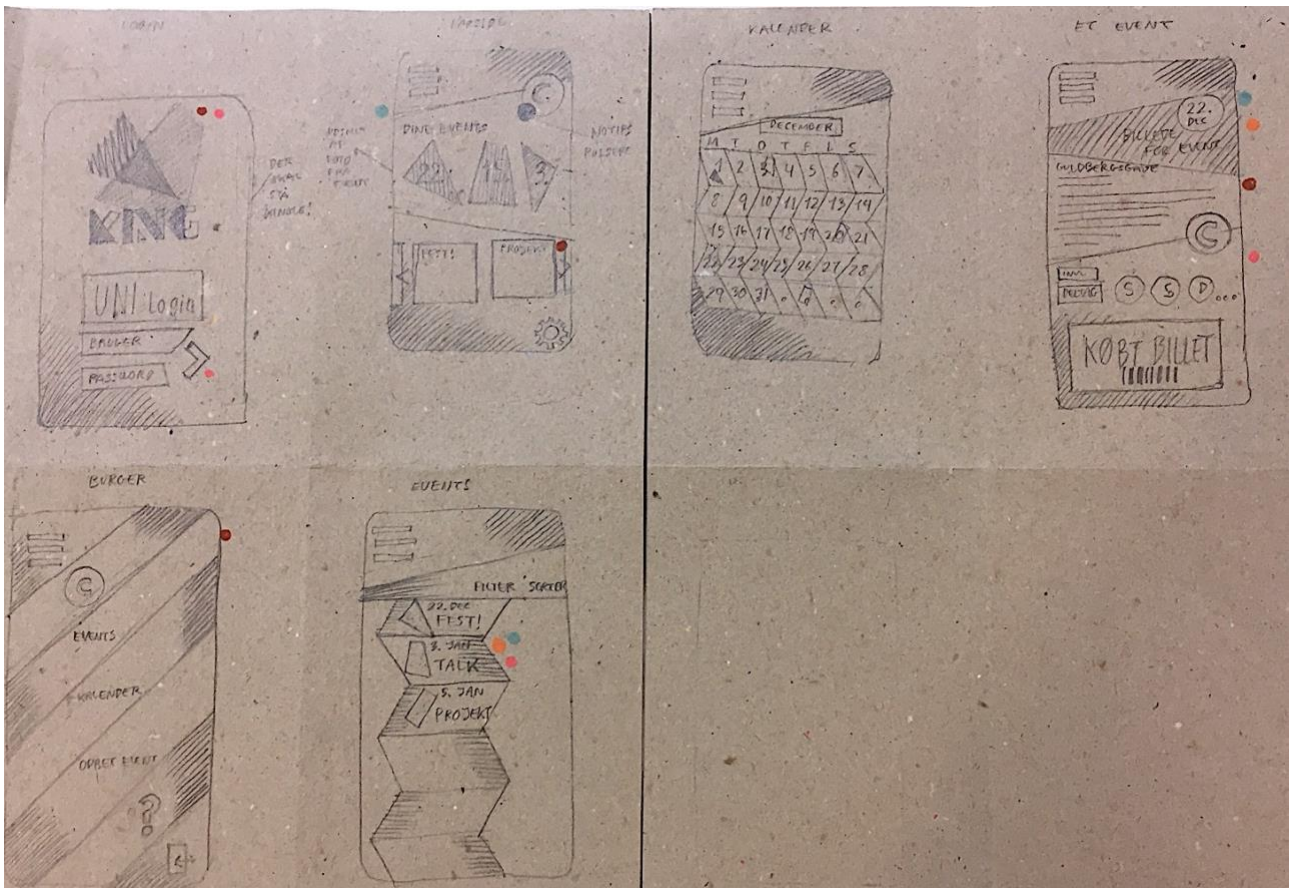
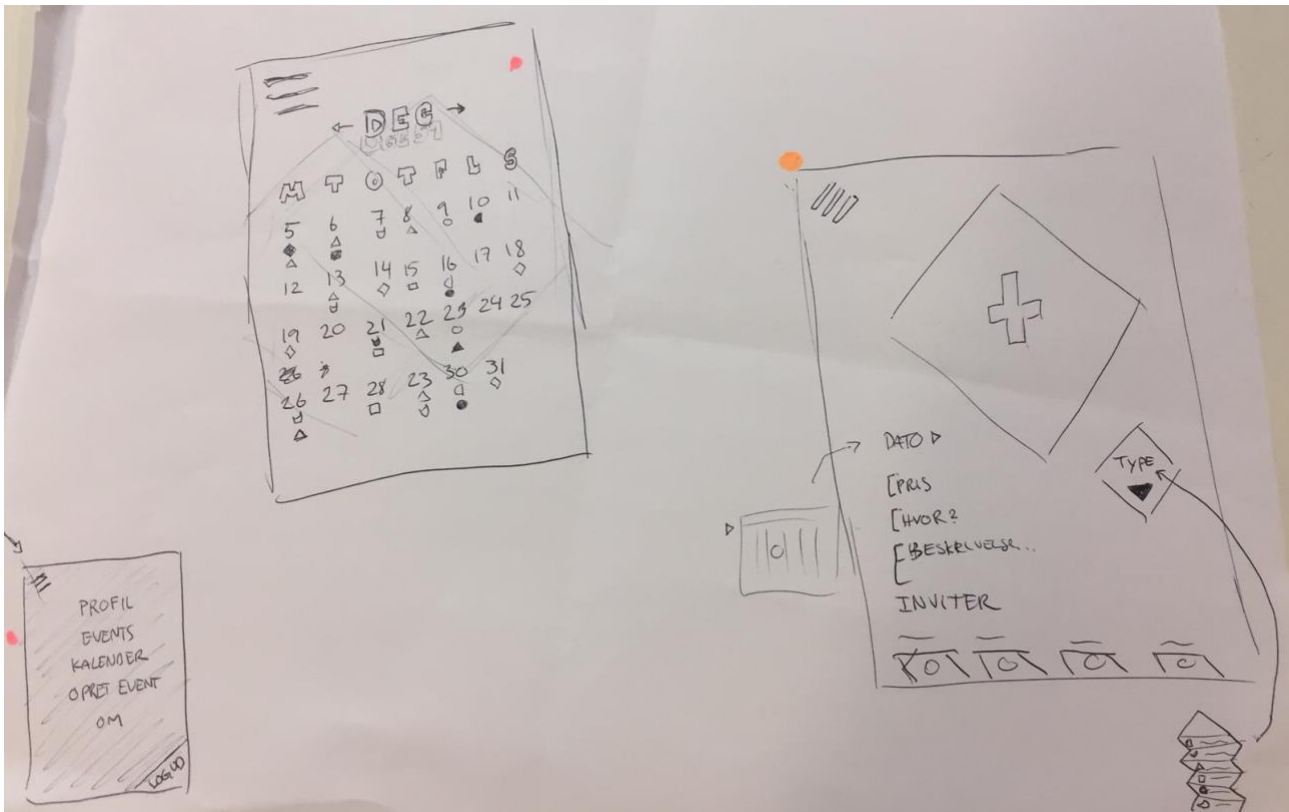
Onsdag

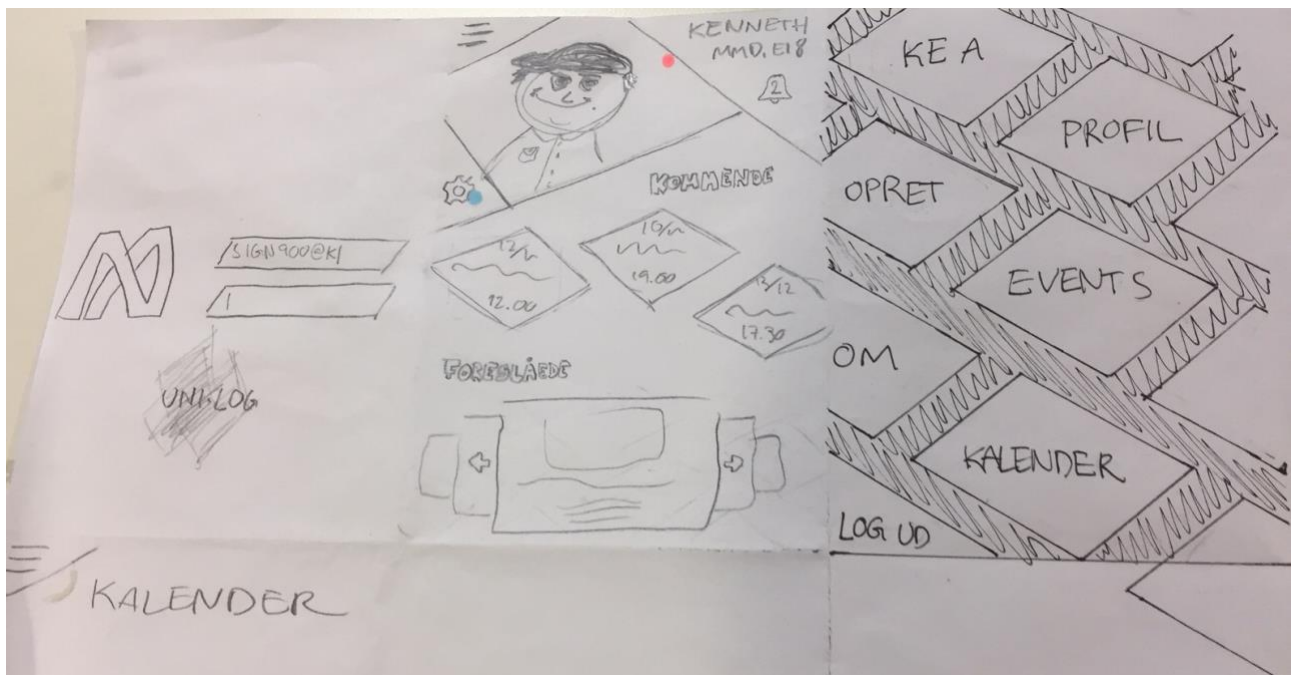
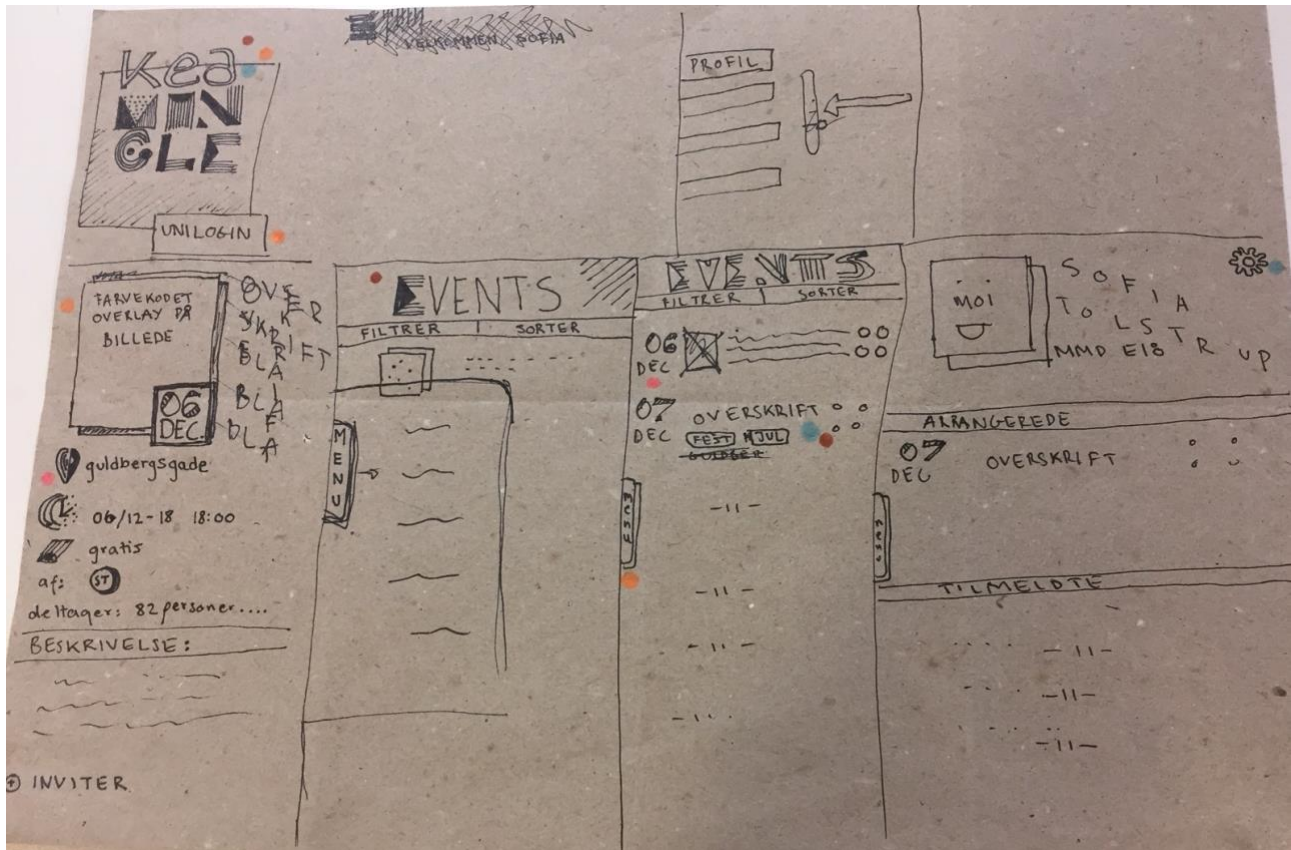
05.03 Decide

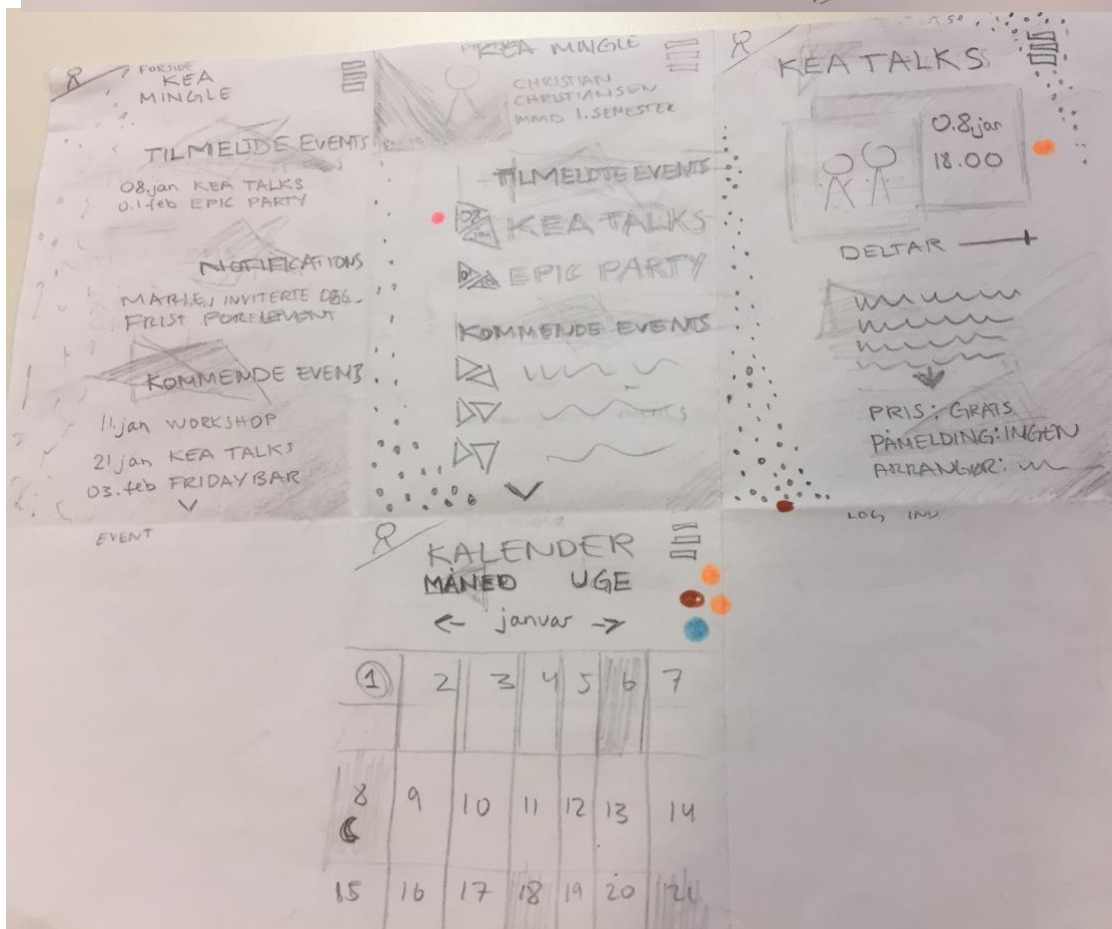
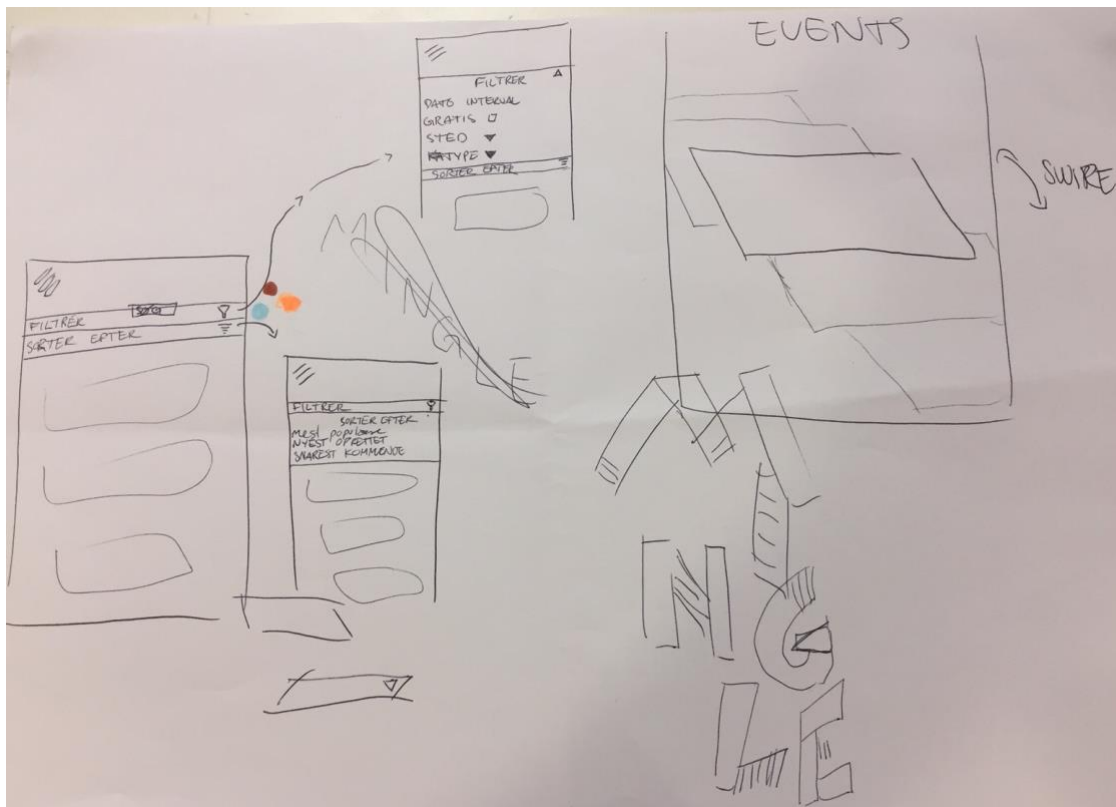
Artmuseum: Onsdag mødtes vi og lavede “art museum”, hvor vi hængte vores solution sketches op på væggen og så hinandens skitser.



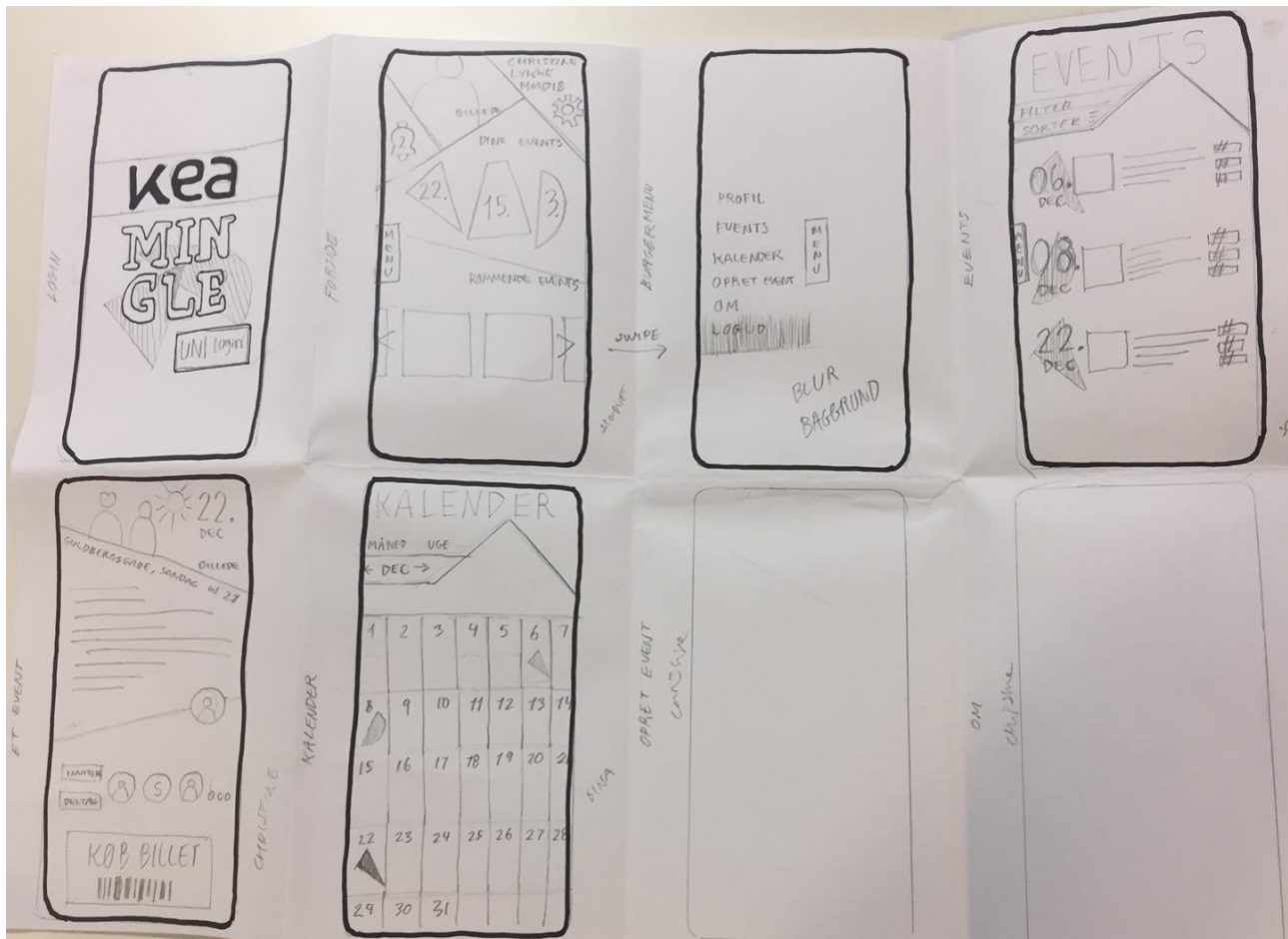
Heat Map: I forlængelse af art museum satte vi hver især 10 prikker ved de løsninger, vi bedst kunne lide. På den måde kunne vi se de mest populære elementer på vores skitser, og valgte en blanding af de bedste. Herefter talte vi om, hvordan vi kunne forene disse idéer og blev i fællesskab enige om en farvepalette til designet.







Storyboard: Da vi var blevet enige om et fælles design blev det lavet til et storyboard, som vi tog udgangspunkt i, da vi begyndte at udarbejde prototype i Adobe XD. Vi fulgte den dog ikke slavisk, da nogle ting i så ud om vi havde forestillet os, så vi justerede derfor løbende designet i XD.



Torsdag

05.04 Brugertest

Introduktion:

Vi har udviklet en prototype på en app, hvor man kan organisere og arrangere events for KEA-studerende. Vi vil gerne have dig til at udføre en "tænke-højt-test", hvor vi stiller dig nogle testopgaver, som du forsøger at løse mens du siger alt højt, som du tænker. Herefter har vi nogle opfølgende spørgsmål. Du hjælper os bedst, hvis du er så ærlig som mulig, så du skal ikke holde kritik og kommentarer tilbage. Vi vil gerne have lov at optage computerskærmen samt lyden, mens testen er i gang.

Vi vil teste følgende funktioner:

- Forståelse for kalenderoversigten
- Forståelse for sortér- og filtrérfunktionerne
- Appens overskuelighed og brugervenlighed

Testopgaver:

- Deltag i julefrokost på KEA d. 22/12
- Se hvilke kriterier, man kan sortere events efter
- Filtrer events så du kun ser dem, som er gratis
- Se på kalenderoversigten hvilke events du er tilmeldt
- Find side, hvor man kan oprette et event

Opfølgende spørgsmål:

- Var der nogle opgaver, du havde svært ved at løse?
- Hvad er dit overordnede indtryk af appen?
- Hvad synes du om appens interface?
- Hvad synes du om designet i appen?
- Forstår du betydningen af de tre farvede figurer, som er tilknyttet eventsne?
- Har du nogle afsluttende kommentarer?

Test 1

Da hun får den første testopgave, hvor hun skal finde et event d. 22/12, tror hun at hun skal klikke på forsiden, hvor der står ens tilmeldte begivenheder. Hun finder dog hurtigt ud af den rigtige løsning. Under den fjerde testopgave, hvor hun skal kigge på kalenderen, går hun ud fra, at figurerene symboliserer ens tilmeldte events, hvilket er rigtigt. De øvrige testopgaverne klarede hun hurtigt.

Til de opfølgende spørgsmål fortalte hun, at hun blev lidt forvirret over indholdet på forsiden til at starte med. Hun fortæller også, at der foregår lidt for mange ting visuelt, da der er mange farver og

former at forholde sig til. Til gengæld synes hun, at appen giver mening retn funktionelt og er let at benytte, og man skal kun bruge få klik for at nå hen hvor man vil. Hun havde ikke registreret, at ikonernes forskellige form og farve var tilknyttet forskellige kategorier af events. Hun synes overordnet, at det er en “cool app” med et anderledes design, og hun fandt designet “retro-agtigt”.

Test 2

Testpersonen forstod ikke kalenderen, hvor han synes der skulle have været mere tekst, eller hvad figurerne signalerede. Han var også forvirret over indholdet på forsiden. Han havde svært ved at finde “Opret Events”, da han syntes det hellere skulle være under siden “Events”. Han synes det var en anderledes app, måske med lidt for mange farver. Der sker i det hele taget for meget, men det var fedt at vi havde forsøgt os med noget nyt.

Test 3

1: Hun havde svært ved at løse den første testopgave med kalenderen, men siger selv, at det kunne være fordi hun havde misforstået opgaven. Hun fortæller, at hun fandt appen brugervenlig. Hun skulle lige forstå appens struktur. Appen har et fængende blik, man bliver fascineret af udseendet. Der er mange elementer, som går igen. Hun forstår, at figurerne går igen efter kategorier.

Konklusion på tests

Efter at havde udført de tre brugertests fandt vi ud af, at der var enighed om, at appens udseende var forvirrende grundet mange farver og former. Vi har derfor strømlinet farvepaletten, så de farvede figurer ikke længere er rød, grøn og blå men derimod en nuance af blå som passer med de øvrige farver i designet. Derudover har vi rokeret nogle elementer på forsiden og skabt mere negative space for at gøre forsiden mere overskuelig.

Vi har også indsat flere elementer i kalenderen, så det fremgår mere tydeligt at transparente figurer er alle events og de helfarvede figurer er de events, som man selv deltager i. Vi underlader dog at tilføje mere tekst til kalenderen, for at holde den simpel.

To af testpersonerne forstod ikke formernes betydning, men det kan være da de var førstegangsbrugere af appen, og vi forventer at man vil forstå konceptet med figurerne, hvis man benytter appen flere gange.

Af positiv feedback fik vi, at alle tre testpersoner fandt udseendet "anderledes" på en god måde, hvilket var et af vores mål da vi gik igang med dette projekt, hvilket fremgår af vores Team Canvas.

På dette link kan vores **første udkast**, som vi testede og har modificeret, t:

<https://xd.adobe.com/view/4652ad79-d08c-4d3f-4376-a1932633bfd9-3063/screen/59be03c3-3bcf-4e35-85fe-a651e731b6fa/profil?fbclid=IwAR1ngVITyxr8lyY29Fgu9S5kNFFTYu7Y531V2-wZAGHJr49VWhEp1eIUOM&fullscreen>

Fredag

05.05 Pitch

Christine: Hej alle sammen! Her på holdet har vi hørt snak i krogene om en julefrokost for hele holdet. Det er desværre endnu ikke blevet til noget, men nu bliver det meget nemmere at drikke en øl eller måske en snaps eller 10 med dine medstuderende!

Med vores app KEA Mingle kan du nu holde styr på, hvad der sker på hele KEA. Jeg tror vi alle har følelsen af disconnect fra Guldbergsgade, selvom det er hovedbygningen og der er fyldt med masser af muligheder.

- Vil du vide hvornår der er loppemarked på Guldbergsgade? KEA Mingle!

- Vil du finde en KEA workshop som kan give dig et forspring på jobmarkedet? KEA Mingle!

(Vis appen)

Her på appen kan du både oprette events, checke nye events ud og betale for dem du gerne vil deltage i på en nem, sikker og overskuelig måde.

Sofia: KEA Mingle kan også bruges til at mødes professionelt med sine medstuderende. Så har du en drøm om at arbejde på medieprojekter uden for studiet, men mangler et team at gøre det med - Her kommer KEA Mingle ind i billedet. Opret et event på KEA Mingle og find et hold af engagerede medstuderende nu!

Networking er trods alt en af de bedste muligheder for at sikre sig et job i multimedie branchen. Med KEA Mingle kan vi skabe et større fællesskab på tværs af KEAs uddannelser, forbedre vores studieliv og løfte hinanden op i jobjagten.

Med KEA Mingle er du sikker på at du ALDRIG går glip af nogle begivenheder, der er relevante for DIG. Endelig er alle KEA-events samlet ét sted, fra medieprojekter til hobbyarrangementer til fester.

Download KEA Mingle appen nu på Google Play og App Store for at sikre at udvide dit netværk og få det bedste ud af dit studie.

Signe - Demonstrerer prototype

Dina - Slideshow om arbejdsproces

Feedback på pitch

Til feedback blev vi rost for designet i appen, men fik at vide at det næppe ville blive produceret af KEA selv, da det afviger for meget fra KEA's eget mere stramme design. Det havde vi allerede drøftet i vores designproces, da KEA's farvepalette var oppe at vende i vores overvejelser, men vi tog chancen og designede noget mere anderledes, da vi gerne ville udfordre os selv i forhold til at udtænke et velfungerende design, som er mere ude af boksen. Vores mål var et ungt og friskt design, som samtidig var overskueligt og brugervenligt.

Vi havde indkorporeret swipe-funktioner i appens navigationsmenu, da den kan swipes frem med tommelfingeren frem for eksempelvis en typisk burgermenu i hjørnet, hvilket blev vel modtaget i vores feedback. Herunder også fremlæggelsen af denne feature, som var skarp og gik lige til pointen.

Vi kunne godt have været mere klare i starten af vores pitch med formålet med app'en, som er at studerende ikke går glip af begivenheder på KEA, da vi både nævner sociale begivenheder og professionelle begivenheder.

05.06 Udfordringer i vores proces

Gruppens proces har været uden de store udfordringer. Igennem hele sprintet har vi haft god kommunikation og en stor åbenhed overfor hinanden. Vi havde dog et par enkelte bump på vejen, f.eks. da vi skulle finde frem til det visuelle udtryk i vores native app. Her var der mange forskellige meninger, der skulle forenes og mange tanker om, hvad det egentlig var, vi ville med vores app. Vi endte med et kompromis, som vi alle var glade og tilfredse med, hvor baggrunden havde et mere stramt farveudtryk, og at de andre elementer havde sprælske farver som en kontrast. Desuden endte vi med at indse at visse designs, vi havde på vores storyboard, ikke så godt ud i XD, hvilket forlængede processen fordi helt nye designs skulle produceres.

Overordnet set har det været et produktivt og velfungerende gruppesamarbejde, hvor vi har fået løst vores udfordringer ret hurtigt.